

## משחק ולמידה: עין הים - בית ספר במרחב משחקי

מאמר הניסוי

בבית הספר הניסויי עין הים למידה היא משחק, משחק הוא למידה, והילד הלומד בהצלחה הוא הילד המשחק. התפישה החינוכית רואה בית הספר כמגרש המשחקים של החיים – אירגון משחק המפתח פדגוגיה משחקית ומיישם אותה במגוון מרחבים משחקיים, בין היתר מסדרונות, חורשה, מפעלון, חוף ים. המשחק הוא המצב הטבעי בתהליכי למידה, והמטרה היא ליצור תודעה משחקית בתהליכי העברה אל חיי היומיום מחוץ לבית הספר

### מבוא

דמיינו שיעור חשבון במרחב משחקי בכיתה ג': התלמידים מתכנסים בזירה משחקת חורשה, מקבלים את הוראות הפעילות המשחקית – איסוף סידור, מיון וארגון באופנים שונים של אבנים, עלים ואצטרובלים. המטרה: המחשת משמעות המושג החשבוני "כפל" בטרם נלמד בכיתה. מהלכי הפעילות: התלמידים מתחלקים לקבוצות למידה, ויוצאים לחפש את המשימות. הן תלויות על העצים. הם מתבקשים למצוא את ההבדלים בין צורות האירגון השונות ולהגיע למסקנות. המורה עוברת בין התלמידים, מכוונת ומנחה, ואט אט מתקבלות המסקנות בדרגות שונות של גילוי ופיצוח. המראה יפה: כל התלמידים משתתפים, ניכר שהם נהנים מהמשימה, הם פעילים ומעורבים. למתקשים ניתנת האפשרות להשתלב בעשייה החשבונית הפעלתנית, המצטיינים כבר התיישבו מתחת לעצים ועברו לכתובת סיפורים חשבוניים. עוד מעט יסתיים השיעור ויתקיים משוב. האם התלמידים הבינו את משמעות הפעולה החשבונית בדרך של למידה משחקית? האם ישכילו לקיים את כללי ההתנהגות שכה הקפידו בהם בשיעור גם בהפסקה או בשעות הפנאי? ואפשר גם שאלות נוספות: מהם התנאים ללמידה במרחב משחקי? מהן משמעויותיה של למידה כזו? מה תפקיד המורה במרחב משחקי? כיצד פועל בית ספר כאירגון במרחב משחקי? מהן השפעותיה מרחיקות הלכת של התפישה המשחקית? וכמובן, מהו למעשה מרחב משחקי – מושג שהגה צוות המורים בעין הים, לב התפישה החינוכית המתפתחת בבית הספר, שמחוללה היה הניסוי שהתקיים בו בעשור האחרון.

### בין למידה למשחק: בית ספר במרחב משחקי

בית הספר הניסויי עין הים בחיפה מפתח דרכי הוראה אלטרנטיביות, המיישמות למידה חדשנית במרחבים משחקיים ובמגוון זירות משחקיות. התלמידים לומדים בפעילות משחקית, בין היתר בסביבת למידה חוץ כיתתית – בזירות משחקיות בית ספריות: מסדרונות, חצרות, חורשה, במפעלון לייצור משחקי קופסה, וכן זירות משחקיות חוץ-בית ספריות עירוניות - חוף ים ותל שקמונה, ובמוזיאון הימי לאומי חיפה. בית הספר

מתנהל בהלך רוח משחקי, ויש בו מרחבים ירוקים, ומסדרונות וחצרות מצוירים בתבניות משחק. הפדגוגיה הנכתבת בבית הספר היא פדגוגיה משחקית – שימוש במצבור המיומנויות והכישורים המשחקיים תוך מתן פרשנות משחקית לתוכניות הלימודים. תנאי המרחב המשחקי הפכו לתרבות אירגונית, ובית הספר מגדיר עצמו "ארגון מְשַׁחֵק". כללי המודל חלים בכל תהליך באירגון ושותפים לו כל מרכיביו. סגנון הניהול הוא סגנון משחקי; לכל תלמיד מסלול צמיחה משחקי; הכשרת המורה היא משחקית; מליאות של חדר מורים הן מליאות משחקות - ככל שהמורה חווה תהליכים שמגבירים את תודעתו המשחקית, כך הוא משפר את דרכי הוראתו.

תפישת הניסוי שאובה מהמחקר ומהפילוסופיה של המשחק: המשחק הוא צורה התנסותית של הקשרים שהאדם עושה עם העולם. ככל שירבו מרכיבי משחק מעולמו הטבעי וישתלבו בתרבות הלמידה - יגדל הסיכוי שמצבי הלמידה יהפכו משמעותיים יותר. הרעיון לכאורה פשוט: במקום שיעור חשבון סטנדרטי, עוסקים בחגיגת קניות במרחב משחקי מסוג סופרמרקט – זוכני מוצרים, משקל, מחירים, קופה, עגלת קניות. הפנינג של עשייה חשבונית רלוונטית לתלמיד, מחיי היומיום. במרחב משחקי אחר תלמידים יוצרים משחקי קופסה במפעל בית ספרי: פס ייצור עם מכשור מתאים, שמופעל אחרי שהתלמידים יישמו מערך של כישורים ומיומנויות, החל מבחירת המוצר, ביצוע סקר צרכנים בית ספרי, עמידה בקריטריונים של מוצר משחקי, כתיבת הוראות, עמידה בתקנים של ייצור ופיתוח. כך משלבים למשל תכנים לימודיים מתוך שיעורי לשון, תנ"ך ומולדת, והתלמידים יוצרים בדרך יצרנית משחק קופסה, הנכנס לרפרטואר אמצעי הלמידה. וגם כך אפשר: במקום להכתיב לתלמיד את מאפייני הסיפור העממי, משחקים את הסיפור – נכנסים לעולמן של הדמויות העממיות הססגוניות, מבינים את דרכי המסירה וחווים את המסר של הסיפורים באמצעות משחקי תפקידים, התחפשות. האווירה נהדרת: התלמידים מפתחים את כושר ההבעה בכתב ובעל פה, מציגים, רוקדים, מתחפשים. לכל זירה מְשַׁחֵקת הפדגוגיה המתאימה לה. באופן כזה, ניתן ליישם עקרונות מדעיים ולהכיר סביבות חיים במשחק הישרדות בחוף שקמונה הסמוך לבית הספר; ללמוד על יבשות ואוקיינוסים כשקופצים "ים-יבשה" במגרש; ללמוד זכר-נקבה, הפכים או מילים נרדפות בתבנית החילזון שבחצר או תבנית הלטאה במסדרון. כך גם נכסים עירוניים במערב בעיר הסמוכים לבית הספר הופכים לזירות משחקיות: במוזיאון הימי לומדים סימטריה בשיעור חשבון בעזרת פסיפסים או מתחפשים לפיראטים וכותבים מכתבים בבקבוק, ובתל שקמונה התלמידים, כבמשחק בלשות, חושפים את שרידי התל ולומדים את תולדות העיר חיפה.

אם כן, מה בין למידה למשחק? בעצם השאלה מובלעת ההנחה כי קיים פער בין שני המושגים, וכי מתח מתמיד מלווה אותם. ואכן, במערכת החינוך בארץ רווחת התפישה שקיימת הפרדה בין משחק לבין למידה. במעבר לבית הספר חווים ילדים רבים משבר – הם מפסיקים לשחק באמת. נכון, משחקים בהפסקה, או כשרוצים להדגים עניין לימודי, אבל זהו משחק טכני, אינסטרומנטלי-דידקטי, ולא במובנו ההומניסטי כשפה, כחלק בלתי נפרד מהיצירה והתרבות האנושית.

התפישה החינוכית בבית הספר הניסויי עין הים בחיפה מערערת על הנחת יסוד רווחת זו, ויוצרת שינוי פרדיגמטי: המשחק הינו מצב טבעי של תהליך למידה. בתהליך ניסויי, המתחקה אחר הפלטפורמה המתודית של גף ניסויים ויזמות, עין הים מחולל שינוי שבשורתו היא: הילד הלומד, הילד המצליח – הוא הילד המשחק. אם בתחילת הניסוי נשאלה השאלה בחדר מורים ובקרב ההורים, מתוך הבנה פשטנית של מהות המשחק – אם משחקים מתי לומדים, הרי שכיום תפישתו החינוכית של בית הספר מושתתת על

התובנה העמוקה כי למידה היא משחק, ומשחק שווה למידה. פריצת הדרך המשמעותית שעבר עין הים בשנים האחרונות, מאז הוחל בניסוי, היא מימוש תובנה זו ועיגונה בחזון בית הספר, בתפישתו החינוכית, בתוכניות הלימוד, באורח חייו ובתרבותו הניהולית, עד כדי הפיכתה לסימן היכר לייחודיותו ומיתוגו. כיום אף ניתן לומר כי שינוי זה חורג מגבולות בית הספר, ומצליח לקנות לו אחיזה ברמה העירונית ומחוצה לה: הורים רבים שאינם גרים באזור הרישום של עין הים בוחרים בו בזכות התפישה החינוכית המשחקית.

המרחב המשחקי - המושג הייחודי שהגה ופיתח צוות המורים, לעומת "משחק" - אבחנה שאינה קיימת למעשה בשפה העברית, לאמור: בעין הים מתקיים לא רק "משחק" כאמצעי (Game), אלא מרחב משחקי - הלך רוח (State of mind) המאפשר חיים, במובן - *אני משחק משמע אני קיים (Play)*. שם הניסוי שהגה צוות המורים הוא *לכבד זה משחק מנצח!* ומטרתו לאפשר לתלמיד התקדמות והצלחה בהיבטים הרגשי, התנהגותי וקוגניטיבי, באמצעות הפעלתו במרחב משחקי. למעשה, הניסוי מציע דגם הוראה חדשני המתבסס על העשייה הניסויית בבית הספר ועל הראייה הרחבה במחקר של המושג "משחק". הגדרת המשחק או התנהגות משחקית לא מתבטאת רק בסוג הפעילות, אלא במצב הרגשי-תודעתי שמלווה אותה. תפישה זו מתייחסת אל בית הספר כאל מגרש משחקים, מקום לתיקון וצמיחה, בית ללמידה בחברותא מתוך אינטימיות.

הניסוי בעין הים יוצר דרכי הוראה חדשניות, המאפשרות ללומד, מורה ותלמיד, להיכנס למרחב משחקי, לפעול במצב משחקי. לפיכך, תהליך הלמידה המשחקי הוא מצב לא פורמלי. למידה מתרחשת כל הזמן, בכל מקום, ולא רק בבית הספר. החיים הם משחק. המשחק הוא הלך רוח, המשחק הוא במחשבה. הניסוי מביא לתודעה משחקית, מייצר סביבה משחקית, בית הספר מנוהל כארגון משחק (ניהוליות משחקית), ומביא את הלומד (תלמיד, מורה, משפחה) למצב משחקי. בעין הים נוצרת המשוואה: החופש לשחק שווה לאהוב ללמוד.

---

<sup>1</sup> משחק = "מרחב פוטנציאלי של היווצרות חיים משמעותית", "משחק ומציאות", ד. ויניקוט ("Playing and Reality"), הוצאת עם עובד, 1995